1. Класс Alphabet

1. Создайте класс Alphabet

2. Создайте метод \_\_init\_\_(), внутри которого будут определены два динамических свойства:

1) lang - язык и 2) letters - список букв. Начальные значения свойств берутся из входных параметров метода.

3. Создайте метод print(), который выведет в консоль буквы алфавита

4. Создайте метод letters\_num(), который вернет количество букв в алфавите

Класс EngAlphabet

1. Создайте класс EngAlphabet путем наследования от класса Alphabet

2. Создайте метод \_\_init\_\_(), внутри которого будет вызываться родительский метод \_\_init\_\_(). В качестве параметров ему будут передаваться обозначение языка(например, 'En') и строка, состоящая из всех букв алфавита(можно воспользоваться свойством ascii\_uppercase из модуля string).

3. Добавьте приватное статическое свойство \_\_letters\_num, которое будет хранить количество букв в алфавите.

4. Создайте метод is\_en\_letter(), который будет принимать букву в качестве параметра и определять, относится ли эта буква к английскому алфавиту.

5. Переопределите метод letters\_num() - пусть в текущем классе классе он будет возвращать значение свойства \_\_letters\_num.

6. Создайте статический метод example(), который будет возвращать пример текста на английском языке.

2) Создайте класс Робот

создайте 2 типа оружия: меч, автомат

Создайте 2 типа амуниции: броня, шлем

Добавьте оружию и амуниции свои характеристики(например урон, прочность)

Создайте своего робота с каким либо оружием

(может быть несколько и брони может быть несколько. Так же может быть ничего)

Выведите весь арсенал робота на экран